



KANBAN UN OUTIL AGILE

Yannick Quenec'hdu

QU'EST CE QUE C'EST ?

“ Utilisation de techniques de visualisation d'informations pour gérer le travail ”

Des outils pas une méthode

Pourquoi ?

Influence le comportement et l'attitude

IMPLICATIONS ET MOTIVATION

Règles simples, visibles et partagées

Engagement personnel

Engagement collectif

Visibilité et transparence

Objectif

Chacun sait ce qu'il a faire sans qu'on lui dise

Quelle est ma prochaine tâche

Où je suis dans l'avancement de ma tâche

Qu'est-ce qui bloque pour avancer

Stratégie

Décentraliser en favorisant **l'auto-organisation**

MA PROCHAINE TACHE ?

Carte Kanban

Signal visuel avec le contenu de ma prochaine tâche

Carte

Conversation

Confirmation

Je suis un abonné, je
veux manger à la
cantine

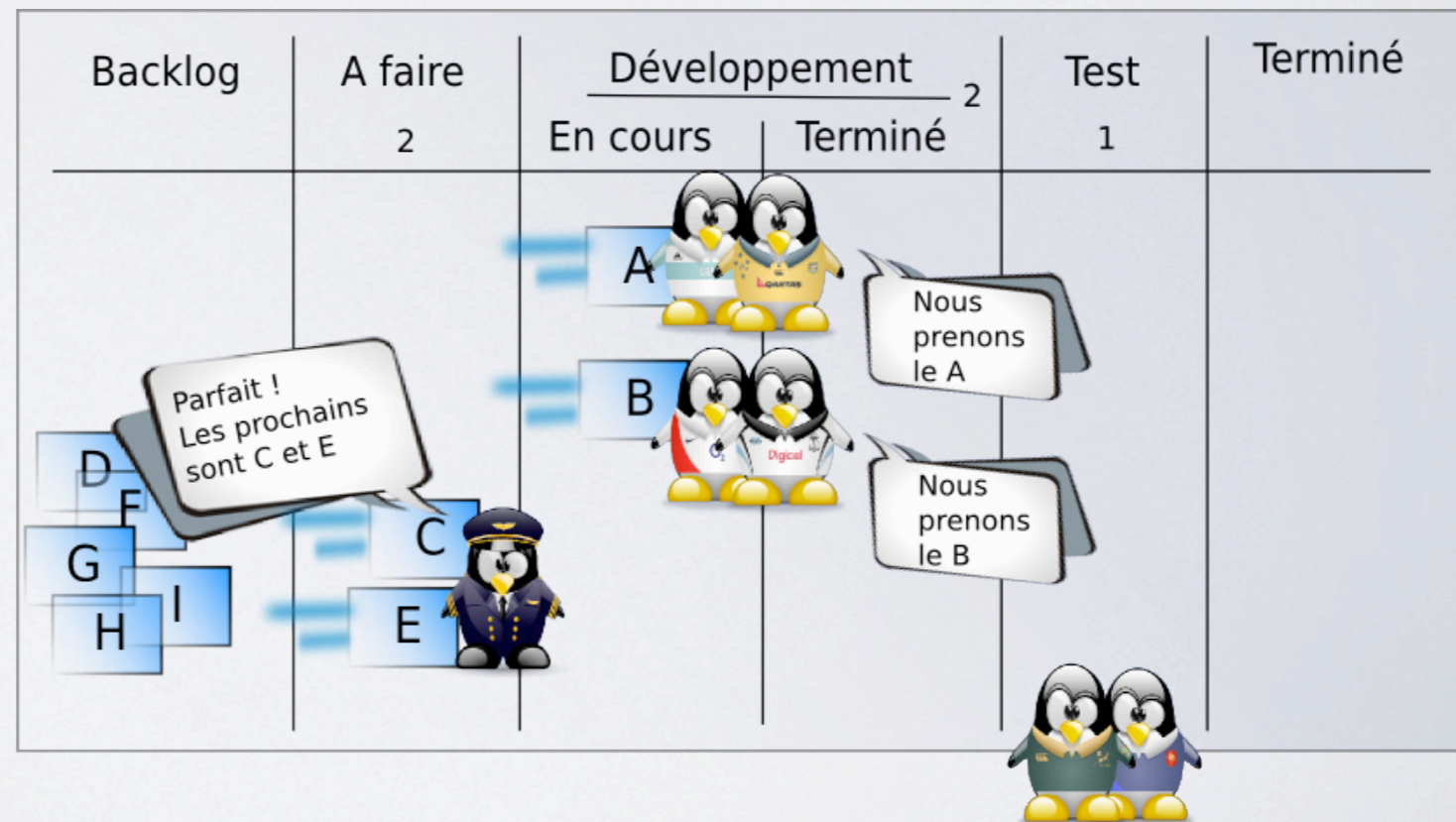
MA PROCHAINE TACHE ?

Systeme Kanban

Systeme Pull (tiré)

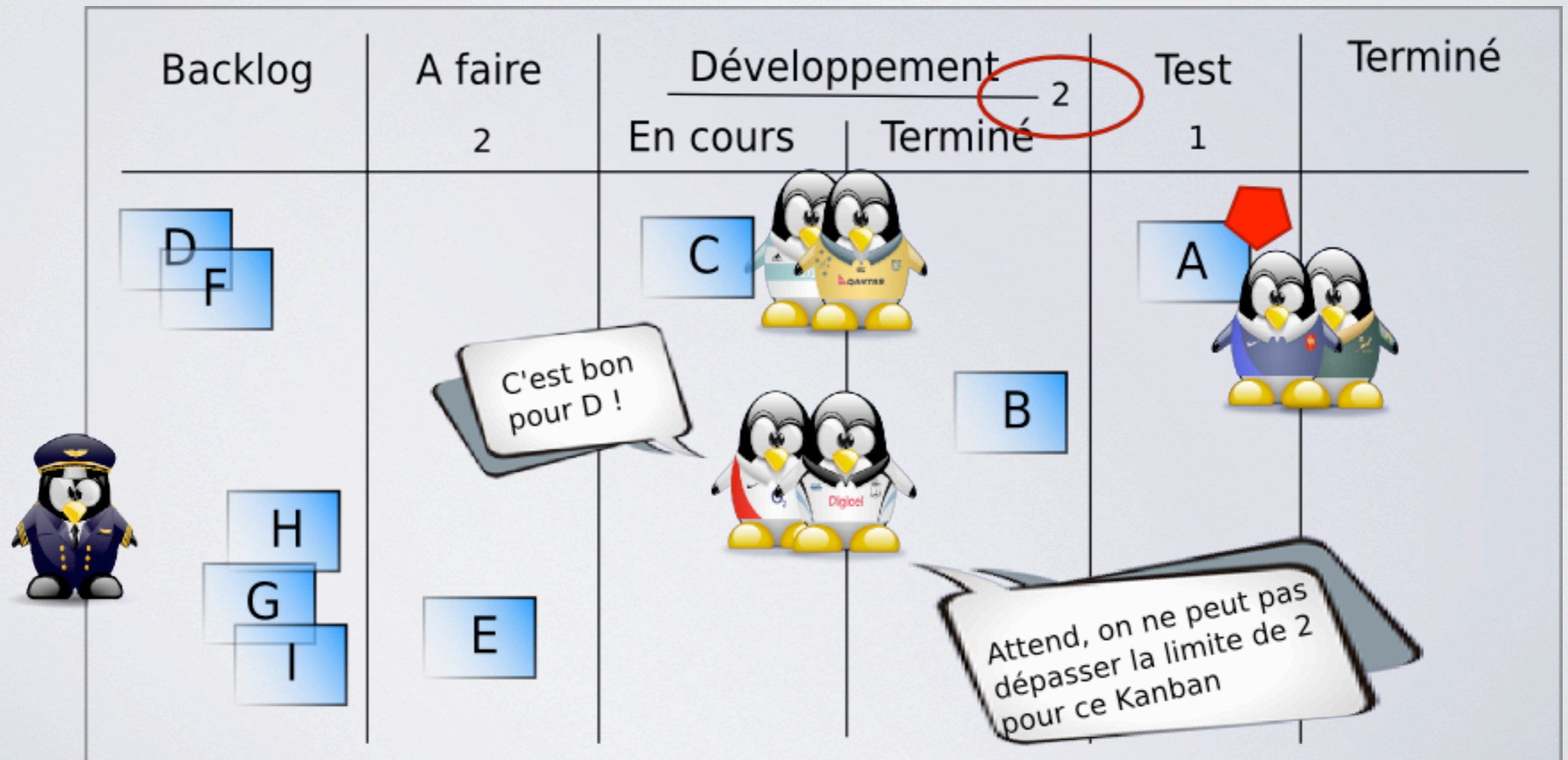
Mécanisme de flux continu

Limite sur les états en cours

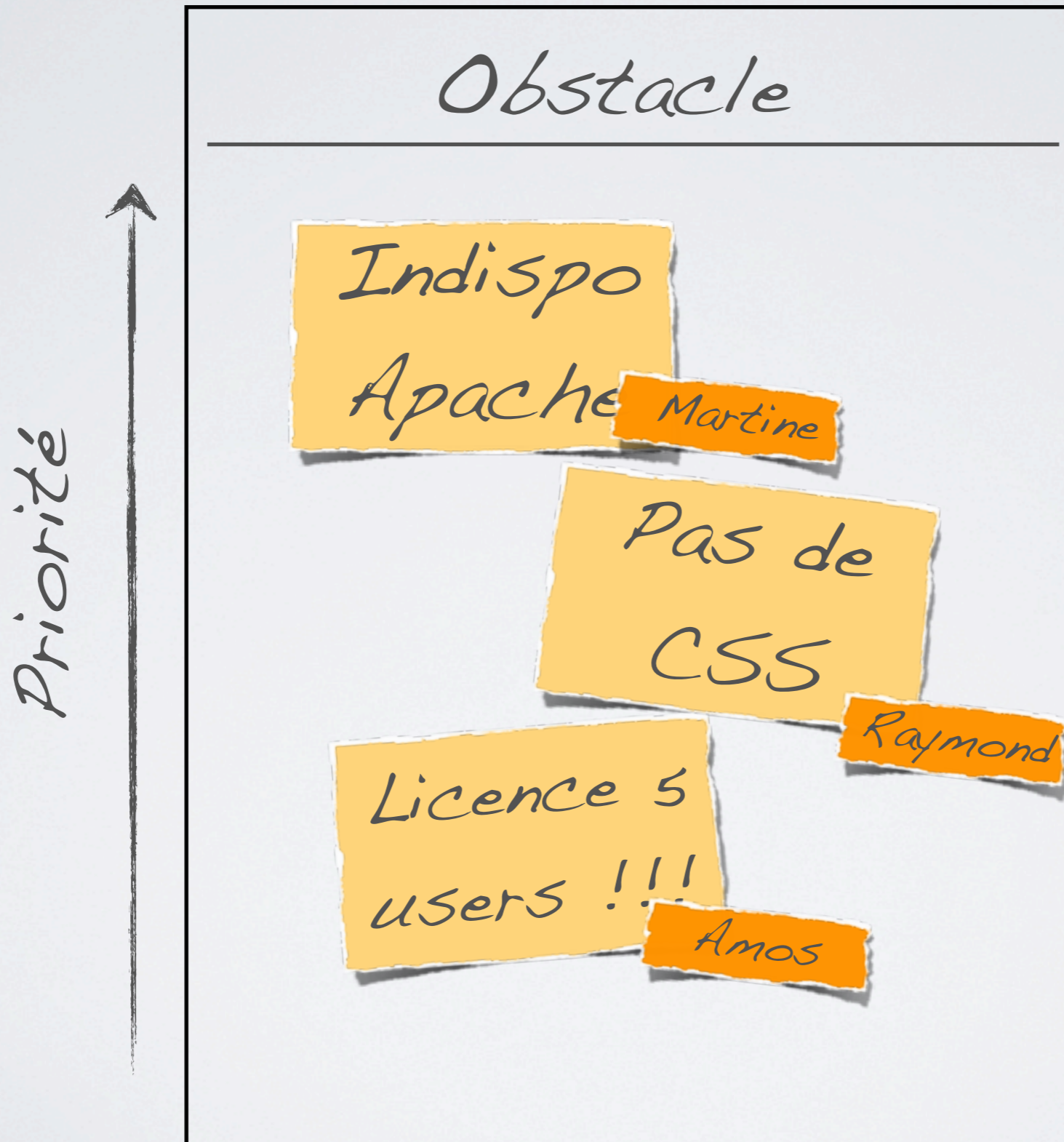


Objectif

Montrer l'activité à réaliser pour qu'elles puissent être gérées immédiatement



QU'EST-CE QUI BLOQUE ?



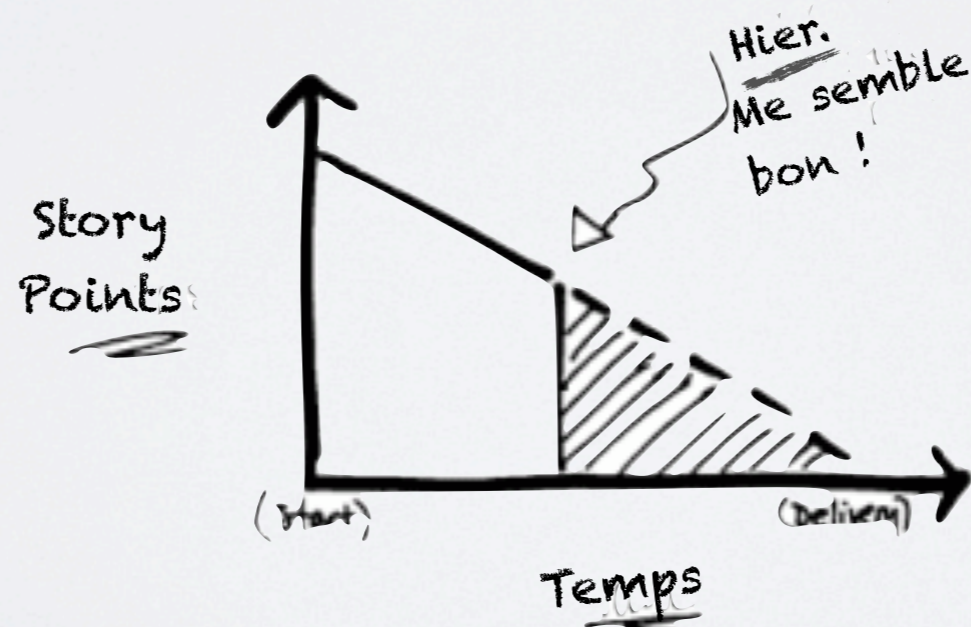
COMMENT JE ME SITUE ?

Objectif

Voir facilement la progression de l'ensemble du travail



BURNDOWN CHART



RADIATEUR D'INFORMATION

Affichage public des informations du projet

Obeya

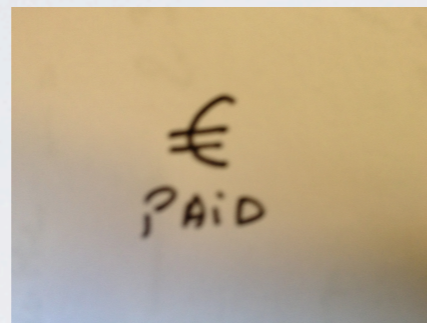
War Room



KANBAN

en quelques étapes

Prendre un tableau blanc, casser le flux de travail depuis le moment où vous commencez jusqu'au moment où vous terminez en étapes distinctives et dessiner une colonne pour chaque



À la suite, prendre plusieurs post-it de différentes couleurs



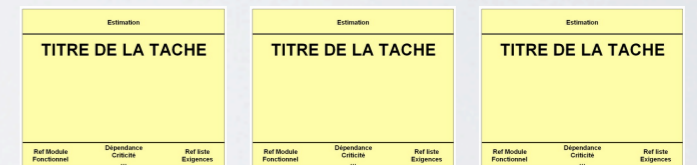
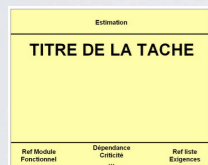
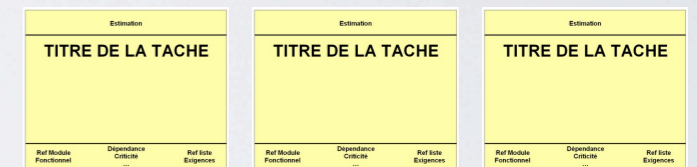
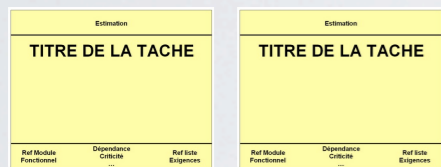
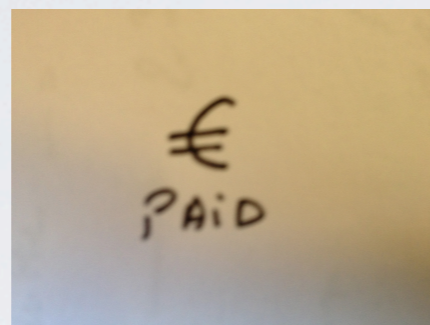


Écrire chaque tâche sur des post-it distincts

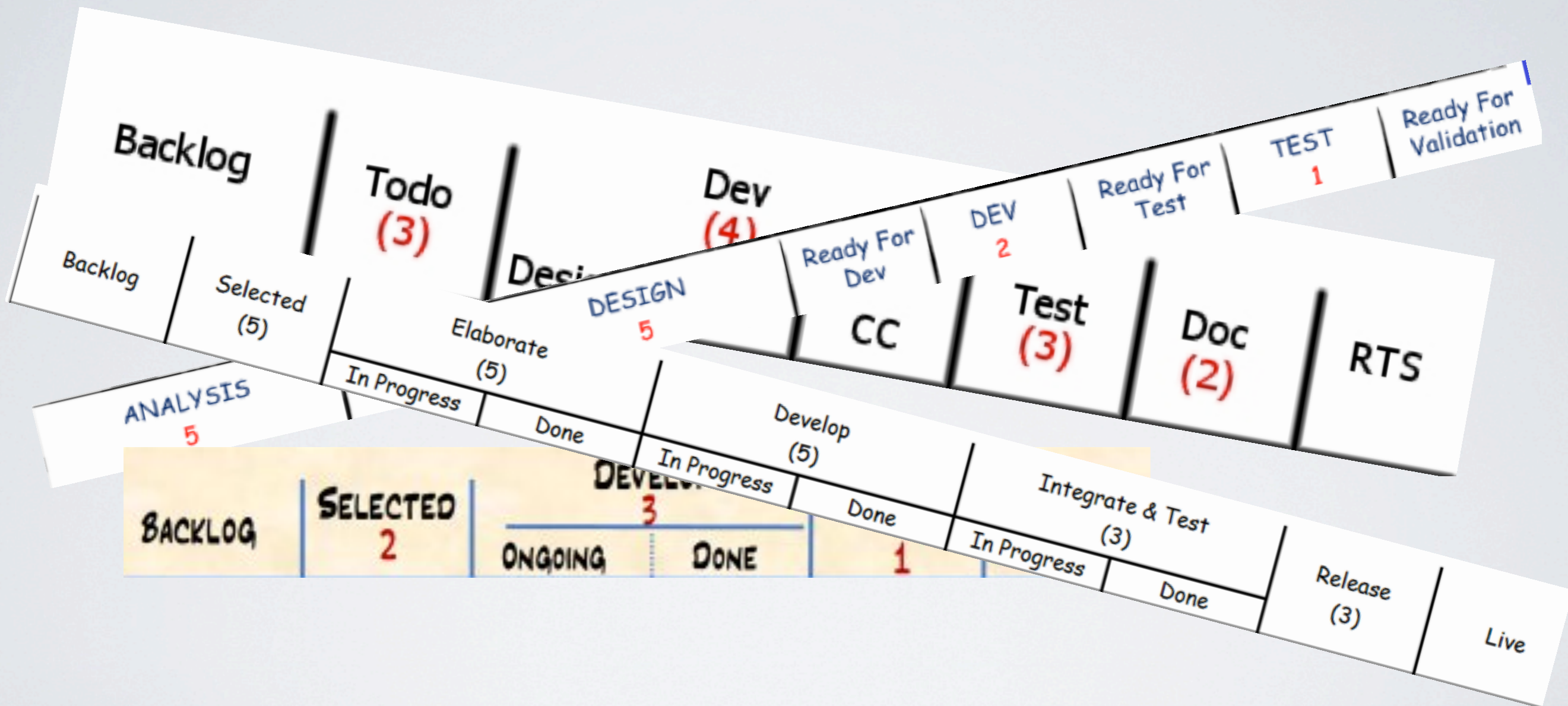
Utiliser différentes couleurs pour différents types de travail



Et les poser sur le tableau blanc. Chaque tâche doit aller de la gauche vers la droite jusqu'à ce qu'elle soit terminée et disparaisse du workflow



Créer un bon workflow prend un certain temps et une certaine pratique. Il existe plusieurs exemples simples avec lesquelles vous pouvez commencer



Un template simple du genre de celui-ci qui est un bon point de départ. Surtout pour un Kanban personnel et une petite équipe

À faire

*Utiliser
Kanban*

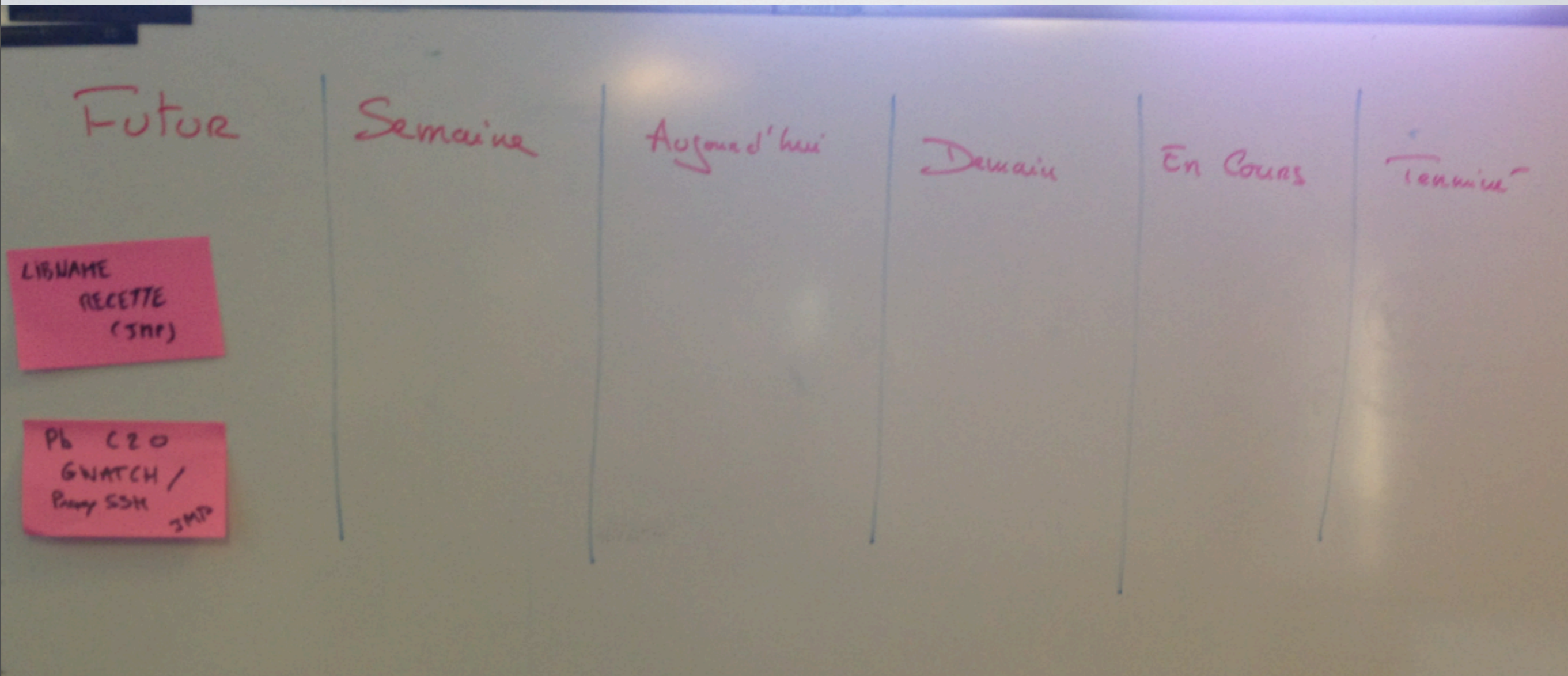
En cours

*apprendre
Kanban*

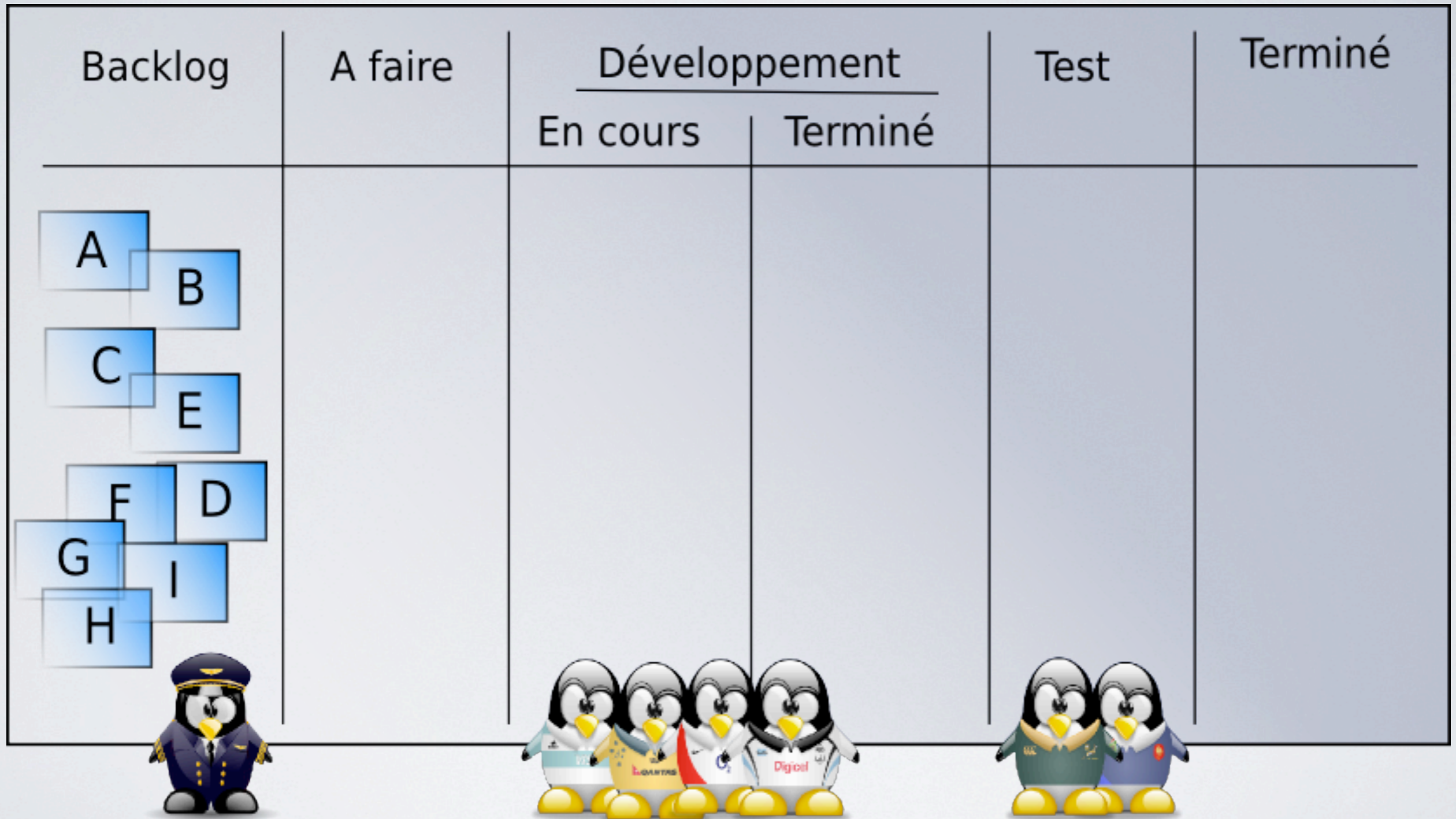
Terminé

*Prendre
des notes*

Un exemple plus complexe de workflow dirigé par le temps pour un Kanban personnel ou une petite équipe



Workflow pour le développement logiciel



Kanban pour une pipe de vente

Contact
initial



analyse
besoins



Offres



Négociation

Contrat

Terminé

Étape 2

LIMITER LE TRAVAIL EN COURS

À 100% de la capacité, vous avez un débit minimal



Kanban permet de maintenir le flux et d'éliminer les gaspillages

Congestion
Use
hard shoulder

50 50 50 50



Commencer par poser des limites sur les colonnes pour chaque travail qui doit être réalisé

Limite du travail
en cours

À faire

En cours

Terminé

0/3

Utiliser
Kanban

Ne pas essayer de
travailler au delà
de ses limites

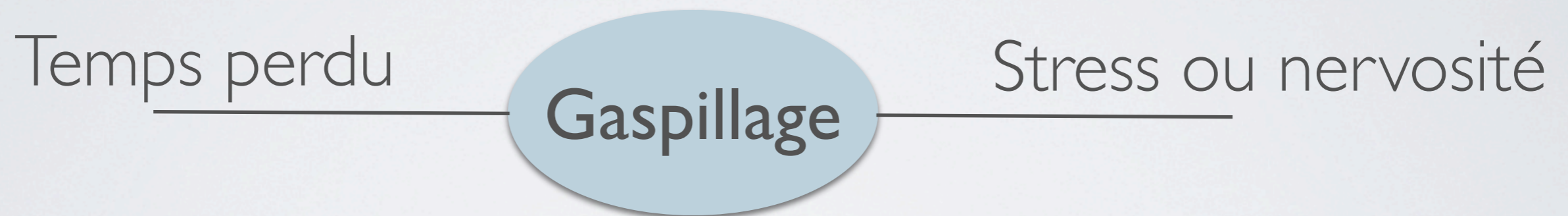
Prendre
des notes

Les laisser dans
la file

Les limites du WIP visent à respecter un niveau élevé, la fluidité du travail et éliminer les gaspillages

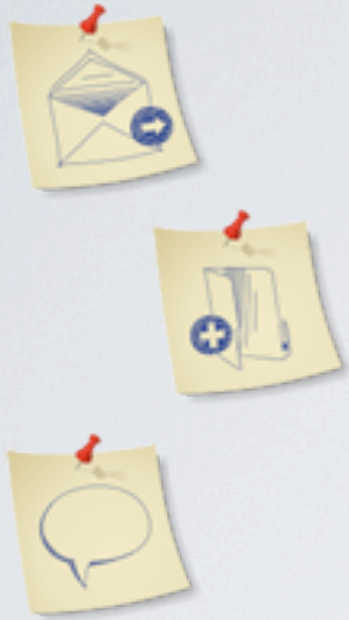


À un niveau personnel, cela devient beaucoup plus simple



Après avoir introduit une limite de temps vous pouvez essayer de le propager à travers le workflow, observer le résultat et adapter

À faire



Écrire test

0/3



Développement

0/4



Test

0/3

Terminé

Trouver la bonne limite peut prendre du temps. Alors, commencer avec votre meilleure estimation et ensuite affiner

L'objectif ultime est d'atteindre la constance, un haut débit et une performance optimale pour l'équipe et à titre personnel

Étape 3

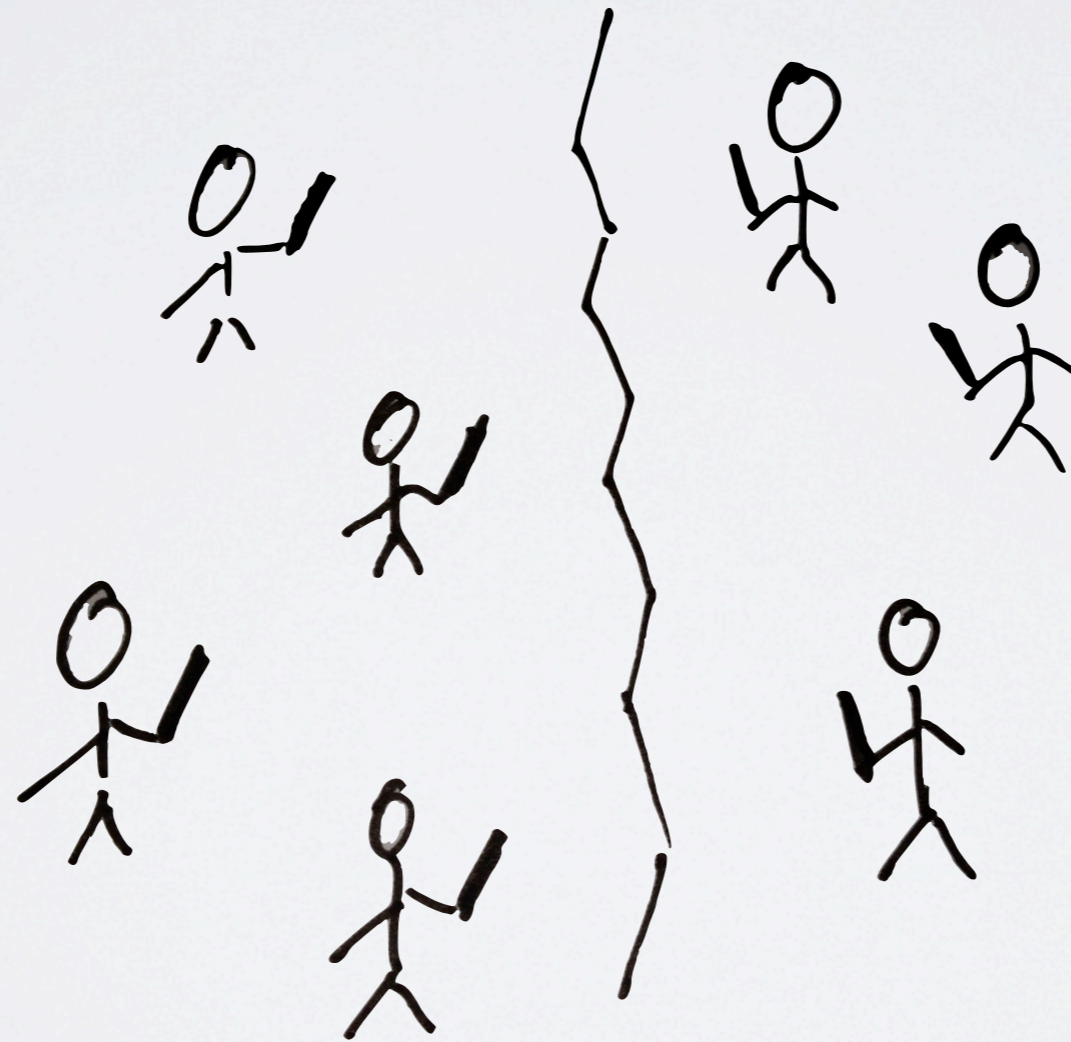
NE PAS POUSSER TROP FORT

Tirer plutôt

Il est facile d'obtenir des fictions entre les équipes, spécialement quand l'une est plus performante...

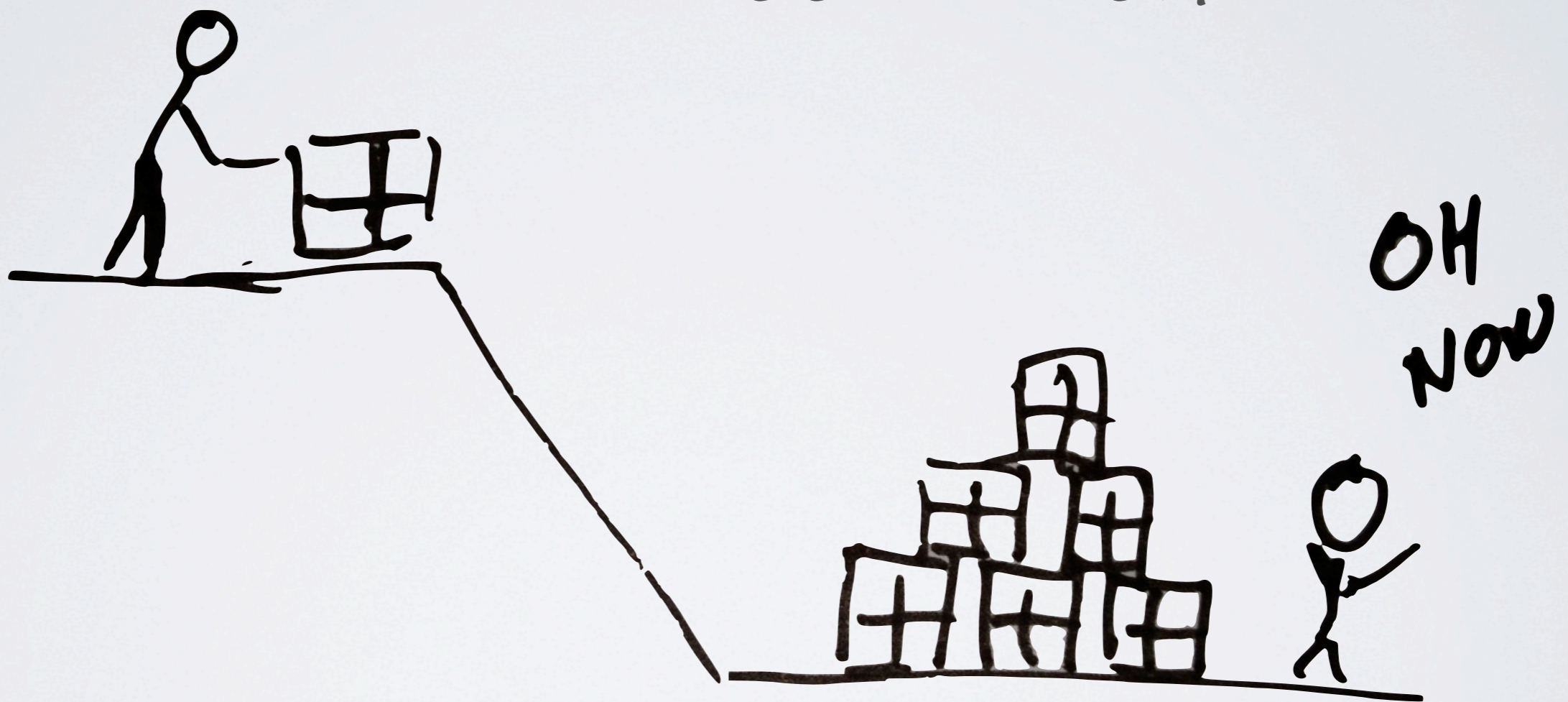
Développement

Test



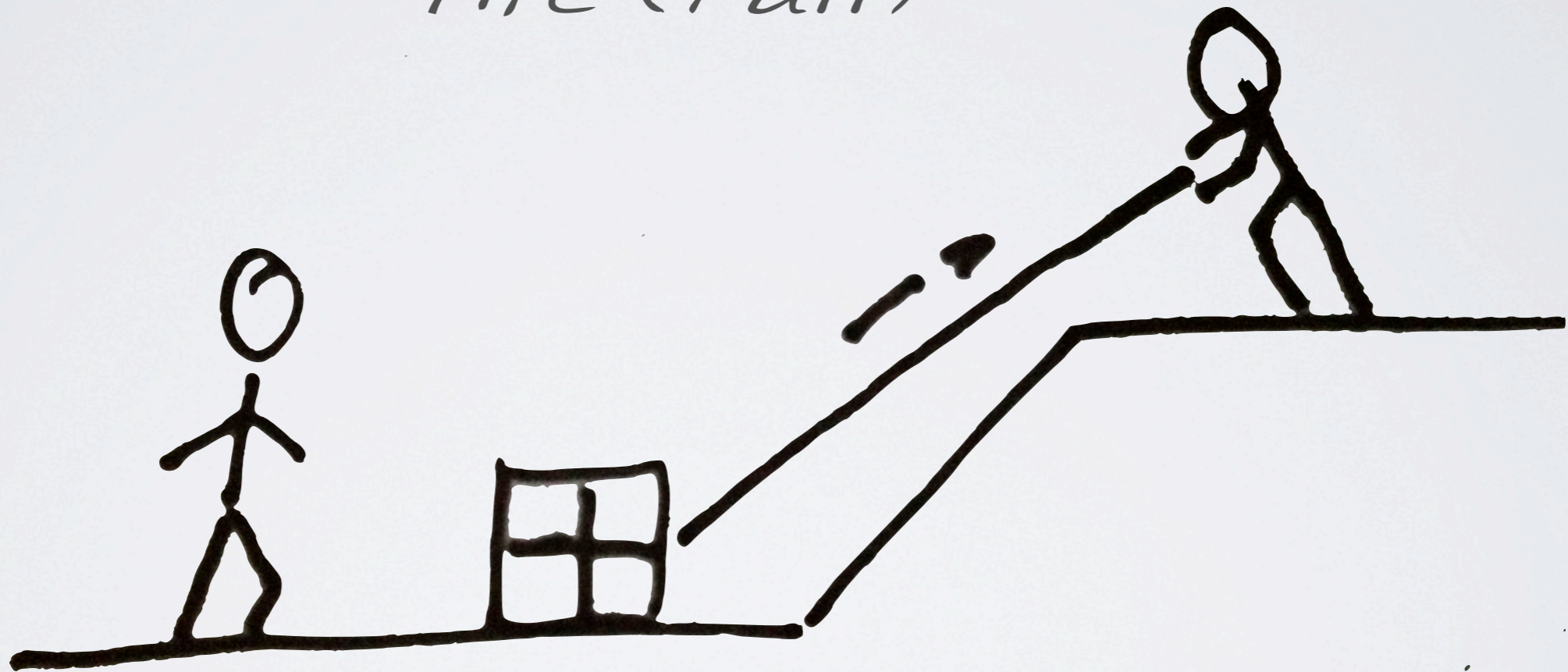
... et pousser plus de travail que l'autre ne peut pas prendre en charge

Poussé (Push)



Une solution pour cela « Pull Système » (système tiré)
L'autre équipe tire le travail à soi seulement quand ils sont prêts

Tiré (Pull)



Vous pouvez ajouter un "pull system" en ajoutant une buffer avec une limite entre les deux équipes

Développement



Test

Buffer



En cours



Étape 4

UTILISE LE
ENSUITE
SURVEILLER, ADAPTER,
AMÉLIORER

GUIDELINES

Qualité, lisibilité et facile d'utilisation
On peut essayer de le faire joli

Soyez créatif

Penser aussi au processus

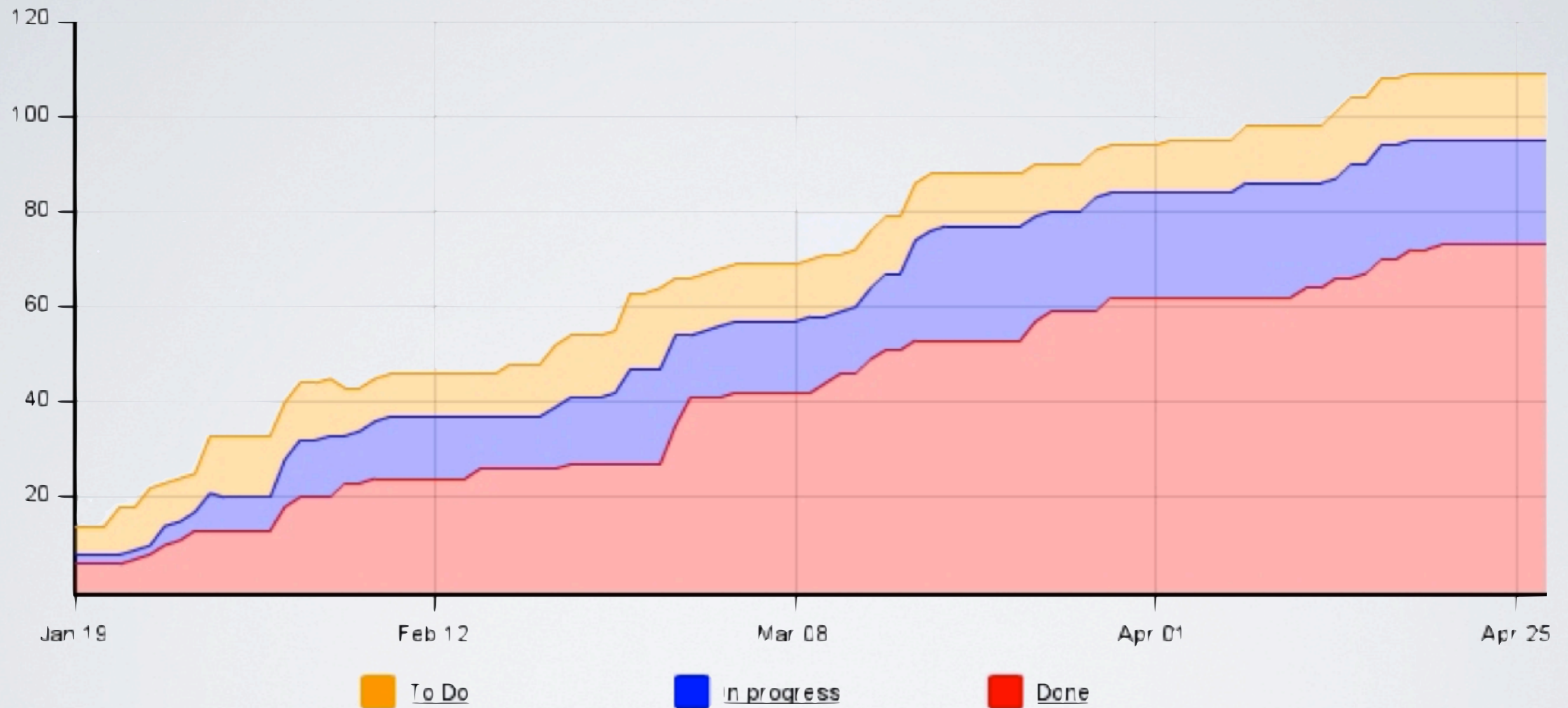
RÈGLES

Construire un tableau d'activités simples

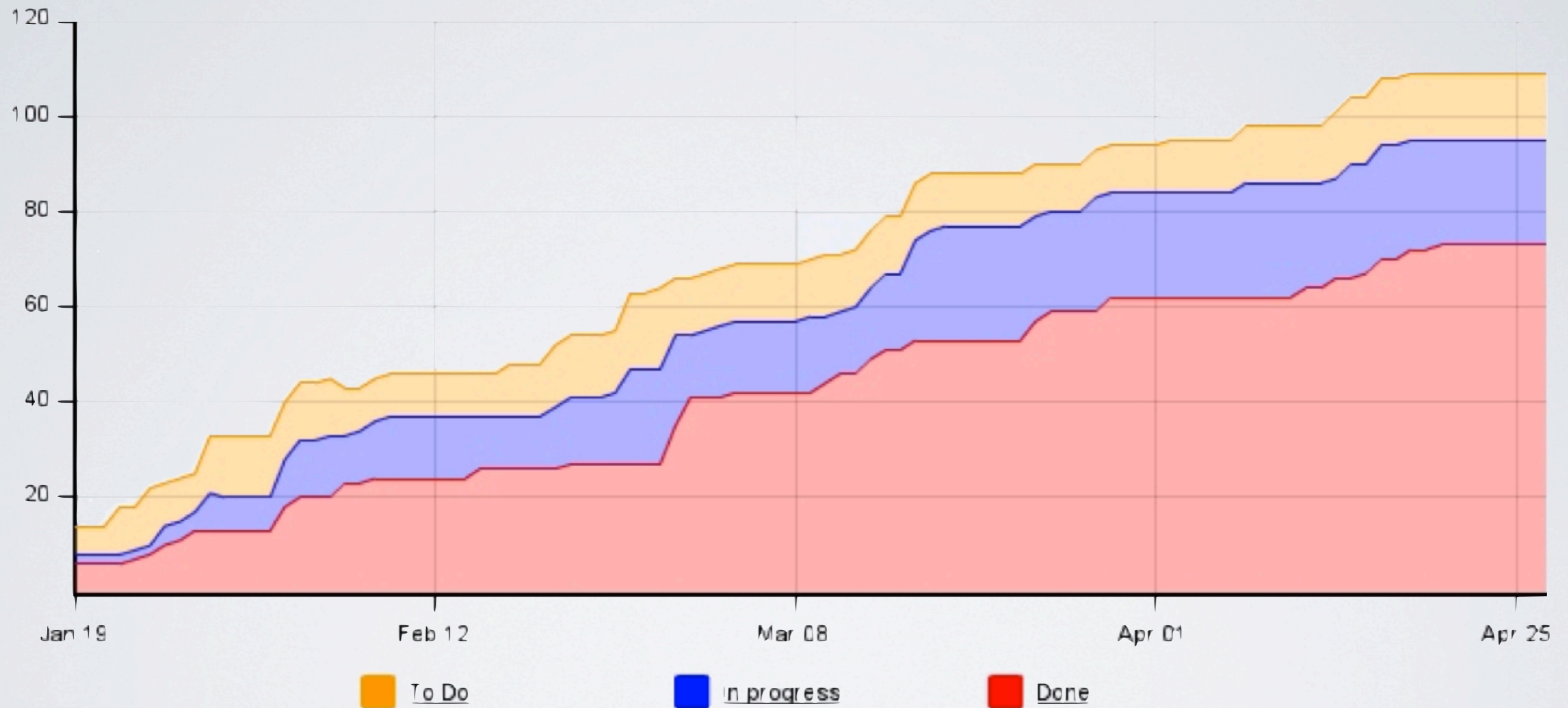
Le panneau doit afficher tout le travail dans le périmètre du sprint et les statuts

Le panneau doit montrer qui travaille sur quoi

Le bon outil pour mesurer les performances du Kanban est le graphique des flux cumulés

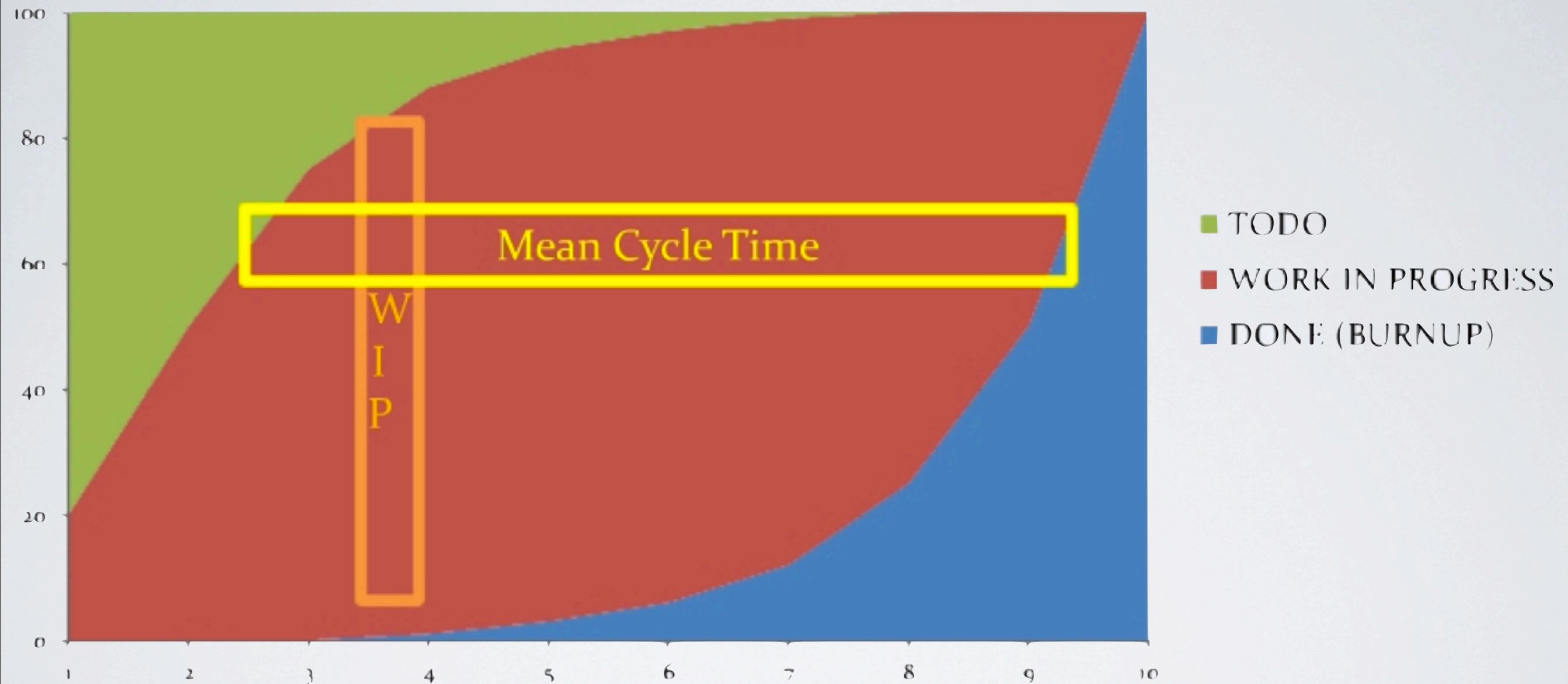


Chaque jour, pour chaque colonne, marquer combien de tâches est présentes.



Cela va produire un graphique en forme de montagne. qui indique les performances passées et permet de prédire les résultats futurs

Une par des nombreuses choses que vous pouvez lire est le temps moyen pour une tâche pour traverser le workflow



Sans limite de temps sur le WIP (travail en cours) le cycle de temps moyen tend à augmenter drastiquement

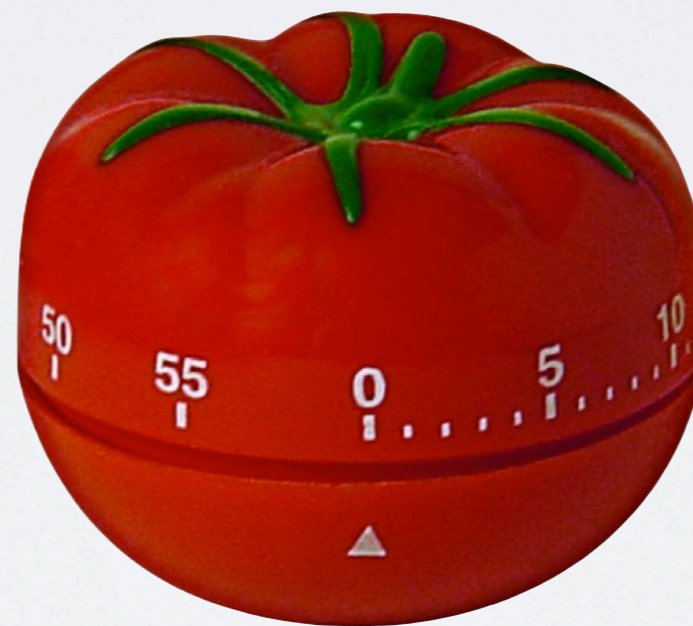
À la suite

MIXER KANBAN

SCRUMBAN



POMODOROBAN



CONCLUSION

Sans affichage pas de management visuel

Tout le monde voit en permanence la situation du projet

Permet la prise de conscience de l'ampleur ce qu'il reste à faire

Fournit une synthèse du projet en coup d'oeil

EXEMPLE DE KANBAN

Classique

EXPEDITE →



STORY
QUEUE

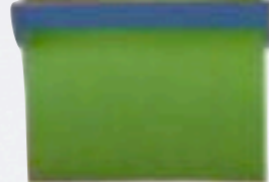
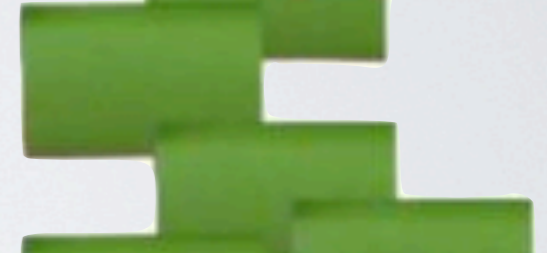
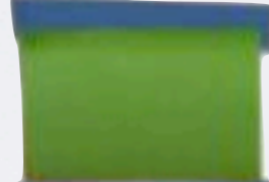
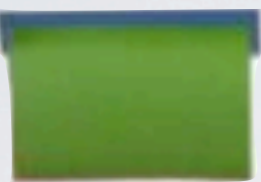
ELABORATION
& ACCEPTANCE

DEVELOPMENT

TEST

DEPLOYMENT

DONE!



YOUR WAIT
TIME FROM HERE
IS ABOUT
14 DAYS

YOUR WAIT
TIME FROM HERE
IS ABOUT
18 DAYS

5

3

5

3

1

Structuré

JAVA 1 "OMEGA TEAM" BACKLOG

EZE STORY STATUS

EZE STORY STATUS

EZE STORY STATUS

END OF SPRINT 5

END OF SPRINT 6 - DEMO 28/JUL

END OF SPRINT 7

END OF SPRINT 8 - DEMO 25/AUG

Story cards with fields for ID, Title, Points, Assignee, and Status. Includes red stars for 'DONE' and colored magnets for team assignment.

Story cards with fields for ID, Title, Points, Assignee, and Status. Includes red stars for 'DONE' and yellow 'IN PROGRESS' stickers.

Release Burndown chart showing progress over time.

Unplanned items (production tickets of the day) section with sticky notes.

Team parking lot section with sticky notes.

This should have been finished in Sprint 5...

DONE red star indicates story complete

Color magnet indicates team

"In progress"

All this up to here is now in scope for Sprint 9

This should have been finished by Sprint 8...

Release Burndown chart

Unplanned items (production tickets of the day)

Team parking lot

Pour les initiés...

The image shows a project timeline on a wall from April to August, organized into columns for each month. The notes are written in Japanese and include various technical and project-related terms:

- 4月 (April):** Notes include 'ER' with a double-headed arrow, 'API ER', 'Jas par', and '50β'.
- 5月 (May):** Notes include '50β', '50', and 'Biz 拡張'.
- 6月 (June):** Notes include 'CRUD' with a table diagram, 'ER' with a diagram, 'API', '2364 (improve)', and 'Biz'.
- 7月 (July):** Notes include '7月 7月' with a diagram, 'API', 'DBMS', and 'ER'.
- 8月 (August):** Notes include 'DBMS' and 'ER'.

Other scattered notes include '画面', '用', and 'ER'.

Coloré

TASKS

TEAM

STORIES

NOT STARTED

IN PROGRESS

QA

DONE TODAY

COMPLETE



Empire State Building
120

Hoover Dam
7000
Site 2

Forbidden City
100
20

Golden Gate Bridge
110

Berlin Zoo
5

Install power plant

BUILD IMPERIAL GARDENS

Build and pave road

Hang suspended cables

Prepare terrain

Build Aviary

Build reptiles cage

BUILD PALACE
Need 100 space

Build main bridge segment

Build main pillars

Build exotic animals cage

Build Carnivore House

Prepare terrain
Unfortunatly dep from angle in road

BUILD WALLS

BUILD OUTER COURT

BUG

Block river

Build rest of the floors in roof

Build first floor

Prepare terrain

Build third 25 floors

Build second 25 floor

Remove rocks Pour concrete

PRÉPARE TERRAIN

DEMENT

Blog :
www.openagile.net

Contact :
yquenechdu@gmail.com

Merci pour
votre
attention



Vous êtes libres :



de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public



de modifier cette création



Selon les conditions suivantes :



Paternité. Vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'oeuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'oeuvre).



Partage des Conditions Initiales à l'Identique. Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

- A chaque réutilisation ou distribution de cette création, vous devez faire apparaître clairement au public les conditions contractuelles de sa mise à disposition. La meilleure manière de les indiquer est un lien vers cette page web.
- Chacune de ces conditions peut être levée si vous obtenez l'autorisation du titulaire des droits sur cette oeuvre.
- Rien dans ce contrat ne diminue ou ne restreint le droit moral de l'auteur ou des auteurs.

Avertissement

Ce qui précède n'affecte en rien vos droits en tant qu'utilisateur (exceptions au droit d'auteur : copies réservées à l'usage privé du copiste, courtes citations, parodie...)

Ceci est le Résumé Explicatif du [Code Juridique](#) (la version intégrale du contrat).